



Lição 7 Resumo: A lição 7 introduz a ferramenta de Edição de Pintura do ScratchJr. As crianças também praticam planificação e brainstorming quando iniciam os seus projetos Ursinho de Peluche.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Modularidade, Representação

Ideias Poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Saltar à Corda Urso de Peluche

- Ensinar, às crianças, a rima e os movimentos de pular à corda do ursinho de peluche. As crianças podem levantar-se, pular e dançar como se tivessem cordas de saltar.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Movimentos Ursinho de Peluche

- Explicar às crianças que hoje vão criar um programa em ScratchJr para acompanhar a rima de salto à corda Ursinho de Peluche.
- Dizer às crianças que irão aprender como fazer o seu próprio personagem de ursinho de peluche. Depois irão programar o ursinho para cantar a canção do ursinho de peluche.
- Ajudar as crianças a traduzir os movimentos em símbolos ScratchJr.

III. Tempo ScratchJr: Editor de Pintura e Faz o Teu Ursinho de Peluche

- Apresentar a ferramenta de Edição de Pintura.
- Dar tempo às crianças para fazerem um personagem de ursinho de peluche em ScratchJr.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Olhar em Frente

- Dizer à turma que da próxima vez iremos programar realmente a dança do salto à corda!
- Perguntar-lhes que outras canções e danças acham que poderiam programar. Cada criança pode partilhar uma ideia.

Vocabulário:

Brainstorm

Blocos ScratchJr:

Iniciar na Bandeira Verde

Fim

Blocos de Movimento

